



CAÇADA AOS BANDOLEIROS

AVISO AOS JOGADORES

A partir deste ponto da aventura, apenas o mestre deve ler, se você vai jogar esta aventura, pare de ler AGORA!

RESUMO DA AVENTURA

Um Grupo de Mercadores da cidade Baixa esta precisando de ajuda para lidar com um grupo de bandidos que vem roubando mercadorias de seus depósitos. O anão **Varric** tem a solução deste problema, um grupo de aliados de seu amigo Hawke, podem eliminar rapidamente este incomodo...

Aviso: Esta Aventura é introdutória a "Dragon age RPG", por isto não pode ser usada como Continuação da aventura "A Maldição Dos Vales" Presente no livro do mestre de Dragon Age (Set 1). Resuma descrições de Lugares para melhor andamento de sua narração em eventos. (O ideal é que a sessão possua apenas Duas horas corrias de narração, em evento público.)

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

O Anão comerciante, e Informante mais cheio de contatos da cidade de KirkWall, **Varric** convocou uma reunião com um grupo de aliados, para discutir um serviço para a guilda de comercio da cidade Baixa.
(OBS: Em eventos é preferível que o mestre permita que o Jogador que esteja jogando com **Varric** tenha conhecimento prévio da missão, caso ninguém o escolha, o narrador vai usar-lo como NPC durante a primeira cena.)

AONDE ESTÁ O CAMPEÃO DE KIRK WALL?

"Ele é muito mais valente que muitos homens, uma vez eu presenciei lutar contra dezoto escravistas, apenas com uma espada e um escudo velhos, ainda teve a vez que ele matou sozinho um dragão nas minas de ferro próximas ao pico dos elfos, esse Hawke... Ele é realmente Fantástico!"

Fereldem é um cenário com muitas organizações bem famosas (assim como todo cenário), mas há espaço para organizações menores, assim Surgiram os Exércitos mercenários.

Porém o grupo desta aventura nada mais é que a equipe de aliados do maior Herói da cidade, um guerreiro que chegou a um ano como refugiado de Fereldem e fez fama como mercenário, todos o chama pelo titulo de Sir. Hawke. **Varric** queria que Hawke o ajudasse mas tanto ele quanto um pequeno grupo de aliados dele estão viajando. (Na verdade ele foi a Orlais com a ladina Isabella e a maga Menyl para ajuda uma misteriosa elfa chamada Talis.)

Esta é uma aventura adaptada de uma Side-Quest do jogo **Dragon age 2**. Aqueles que conhecerem a aventura notarão que eu fiz umas mudanças no roteiro dela. Quem estender o tempo de narrativa, pode introduzir outras Arias de Kirkwall na aventura, como foi planejado para eventos, não tem nenhuma grande reviravolta.

A CIDADE DE KIRK WALL

Kirkwall (também conhecida como Cidade das Correntes) é uma cidade-estado costeira e um grande centro populacional localizado nas Planícies Livres, um grupo de cidades-estados situado no leste de Thedas. Está no extremo sul das Montanhas Vimmark, a leste da Floresta Planasene e a norte de Ferelden, do outro lado do Mar Desperto. Ela é o cenário do jogo Dragon Age II, onde o personagem principal Hawke se torna o Campeão de Kirkwall. A cidade é rica graças à sua posição no Mar Desperto, mas ainda há muitas áreas decrépitas.

CIDADE BAIXA

um navio que passa pelas estátuas gêmeas e atravessa o estreito corredor entra em uma área em forma de caldeirão chamada Cidade Baixa de Kirkwall. Esta foi a primeira

pedreira, onde os escravos construíram o porto e seus alojamentos na própria face da rocha, antes de novas pedreiras serem necessárias nas montanhas Vimmark além da cidade. A Cidade Baixa é literalmente um fosso onde os escravos eram alojados em salões de engenharia anã, chamado de "calços" na língua popular local. Os calços da Cidade Baixa são planos e marcados pelas cicatrizes de danos não reparados do dano causado pelo desmoronamento de paredes. Este é o local onde se pode encontrar o Alienário de Kirkwall, elfos que se isolaram em um dos maiores calços, com um grande portão que a Guarda da Cidade fecha durante a noite (para sua segurança, é claro). No Alienário pode-se encontrar a enorme árvore retorcida que os elfos chamam de "vhenadah!l", e possivelmente a única área verde no distrito inteiro. Alguns consideram que é estranho a parte mais pobre da Cidade Baixa ser também a mais colorida e vivaz. Os elfos, pelo menos, confortam-se com o pensamento de que são pobres mas ainda não são os piores em Kirkwall. Esta honra pertence àqueles abaixo, na Cidade Escura, o apelido dado aos verdadeiramente desesperados que se refugiaram nos túneis de esgoto da cidade.



Cena 1

CONVERSANDO COM OS COMERCIANTES

O grupo se encontra com dois representantes dos comerciantes na taberna onde Varric mora, a reunião acontecerá em uma sala reservada, que Varric usa como quarto as vezes, os dois estão discutindo valores e certa hora se decidem, olham para o grupo e dizem:

"Senhores, temos uma decisão, 30 peças de prata para cada um pelo serviço. Se eliminarem os malditos, tragam uma prova e pagamos no ato."

Cabe ao grupo Aceitar ou negociar um valor mais favorável, se um personagem estiver jogando com Varric, deixe ele negociar um valor, o Máximo que os comerciantes podem pagar é 60 peças de prata. Se o grupo não conseguir ou pedir muito mais do que eles podem pagar, vão desistir do contrato e dizer que vão contratar os "Escuros" por 40 peças de prata. Neste ponto o contrato não poderá ser recuperado. Se algum membro do grupo quiser informações, Varric pode pesquisar alguns boatos.

"Algumas pessoas do bar dizem que tem umas palavras estranhas nas paredes ultimamente."

"Tem boatos de que um elfo da elfaria que anda conversando todas as noites com um cara estranho."



Resolução

O grupo deve obter a confirmação do serviço ou recusá-lo de uma vez, reunir informações se pegar o serviço.

Cena 2

INVESTIGANDO A CIDADE A NOITE

O grupo irá patrulhar a cidade atrás de pistas do paradeiro dos bandidos que estão roubando os depósitos dos mercadores, todos farão testes de Percepção (Rastrear) NA 13. Os bem sucedidos encontrarão as marcas estranhas em paredes da cidade Baixa, se pegarem a dica podem relacionar com o fato de que as marcas são uma espécie de marcação territorial. As marcas mais velhas vão em direção das Docas.

Caso o grupo Não peque o serviço, a personagem Betany deverá ser escoltada até a casa de seu tio na cidade Baixa, porem no caminho o grupo será emboscado pelos bandoleiros, este combate terá apenas 4 bandoleiros, ao derrotar-los o grupo encontrará um bilhete:

"O alvo é um anão sem barba, ele deve estar aos arredores do Enforcado, matem todos junto a ele também. Não se esqueçam de serem cautelosos ao voltar para nosso depósito nas docas..."

Se ao invés disso o grupo decidir checar a informação do Elfo na elfaria, vai encontra encontrar dois elfos chorando sobre um cadáver, eles darão a informação de que os bandidos que estavam roubando os depósitos queriam esconder parte do roubo na elfaria, eles mandaram um recado para quem não quisesse cooperar. Eles dizem que eles estão se escondendo em um depósito perto das escadas que levam as docas.

Resolução

O grupo deve descobrir onde está o esconderijo dos bandoleiros.

Cena 3

EMBOSCADA NO ESCONDERIJO

O grupo encontrará o depósito vazio, ao entrar nele um personagem pode desconfiar e fazer um teste de Percepção (NA 16), se passar no teste notará que o depósito não está vazio, tem vultos andando atrás das caixas. (Recebendo o direito de jogar normalmente a iniciativa no turno de surpresa.)

É uma emboscada! Grupos de três arqueiros se revelarão de trás das caixas de cada parede (nove no total.) e atirarão no grupo em um turno de surpresa, no seguinte dois bandoleiros com suas espadas curtas vão sair de trás das caixas e atacar corpo a corpo. (totalizando onze inimigos no combate.)

Atacar os arqueiros nas caixas tem um redutor de -2 na jogada de acerto, em alguns casos os bandidos podem usar a Façanha de Cerco "Chamar a chuva de Flechas" (5 PF) para derrubar um dos personagens logo no primeiro turno.

Derrotando os bandoleiros é possível recolher seus pertences restantes e tentar abrir um baú com o lucro dos seus roubos. Teste de "Destreza (Arrombamento)" com NA 15. Dentro do baú será encontrado:

"1 espada de duas mão com Runa de Impacto" (+1 acerto e dano), 5 Flechas de pedra polida (Penetrar armadura de Couro pesado), 2 anéis, 5 Soberanos e 45 Peças de prata.

Dica: Se o grupo não tiver pego a missão dos mercadores pode tentar reivindicar o pagamento com os cadáveres dos bandidos.

Epilogo

O grupo receberá sua recompensa alem de 20 peças de prata extras, pagas pelo capitão da milícia, Todos poderão comemorar sua vitória no Enforcado.



BANDOLEIRO FERELDENIANO

HABILIDADES (FOCOS)

0	Astúcia (Avaliação)
2	Comunicação (Enganação, Jogatina)
1	Constituição (Beber)
2	Destreza (Furtividade, Lâminas Leves, Prestidigitação)
2	Força (Escalar)
0	Magia
1	Percepção (Procurar)
0	Vontade

VALORES DE COMBATE

VELOCIDADE	SAÚDE	DEFESA	ARMADURA
12	18	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANO
Arco curto	+2	1d6+2
Espada curta	+4	1d6+4

PODERES

Façanhas favoritas: ataque relâmpago e escaramuça.
Grupos de armas: arcos, briga e lâminas leves.
Talentos: Batedor (novato), Estilo de Arma Dupla (novato) e Treinamento com Armaduras (novato).

EQUIPAMENTO

Arco curto, couro leve, espada curta.

CHAMAR A CHUVA DE FLECHAS (5 PF) - Façanha especial

O bandoleiro pode sinalizar para que os outros com arcos disparem uma rajada de flechas contra um inimigo que esta em combate corpo a corpo com o bandoleiro. O Alvo e dois outros alvos próximos recebem 3d6 de Dano das flechas. (os secundários recebem 3d6, o alvo recebe o dano da arma +3d6 das flechas.)



VILADORPG.COM.BR



*Aventura Digitada e adaptada por ERIVALDO FERNANDES.

CAÇADA AOS BANDOLEIROS